



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
**DISEÑO Y CREACIÓN
MULTIMEDIA**

Coordinación: CALZADA RIBALTA, ALBERT

Año académico 2023-24

Información general de la asignatura

Denominación	DISEÑO Y CREACIÓN MULTIMEDIA			
Código	101983			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Comunicación y Periodismo Audiovisuales	3	OPTATIVA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	CALZADA RIBALTA, ALBERT			
Departamento/s	FILOLOGÍA Y COMUNICACIÓN			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Horas presenciales (HP): 60 Trabajo autónomo (sin acompañamiento del profesor): 90 Total: 150 horas			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Català			
Distribución de créditos	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante. Total: 150 horas (6 créditos).			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
CALZADA RIBALTA, ALBERT	albert.calzada@udl.cat	3	
HOSTA ZAZO, XAVIER	xavier.hosta@udl.cat	3	

Información complementaria de la asignatura

"Disseny i creació multimèdia" introduce al alumnado en la comprensión de los principios de la comunicación visual aplicada en el ámbito del diseño gráfico y su formulación en entornos multimedia.

A través de la consecución de los conocimientos teóricos impartidos, y mediante la experimentación de metodologías creativas para la resolución de proyectos, la asignatura fomenta la adquisición de hábitos procedimentales relacionados con la conceptualización y producción.

Se plantea un curso basado en la resolución de problemas en el contexto multimedia a partir del diseño como disciplina de valor comunicativo en el que los contenidos y las actividades de aprendizaje se orientan en cinco ámbitos:

- Elementos del lenguaje visual y principios de la composición gráfica
- Creación de marca e identidad visual en el ámbito multimedia
- Edición, diseño y producción de publicaciones
- Conceptualización y diseño de aplicaciones publicitarias
- Introducción al diseño de interfaces web

En la práctica digital trabajaremos fundamentalmente con el software de edición de imágenes Adobe Photoshop, pero también se plantea el uso de otras herramientas y softwares. No es necesario tener un conocimiento previo, ya que el curso propone un aprendizaje autónomo paralelo supervisado y adaptado a las necesidades del estudiante.

Objetivos académicos de la asignatura

- O1. Introducir los principios del diseño gráfico y del lenguaje visual
- O2. Introducir al alumno en la práctica tipográfica y sus pautas compositivas
- O3. Aplicar la metodología del diseño en proyectos creativos
- O4. Conceptualizar y diseñar proyectos multimedia
- O5. Desarrollar la capacidad de análisis estética y conceptual de un proyecto gráfico

Competencias

Básicas

CB2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Generales

CG2. Desarrollar la capacidad de organización y planificación.

CG3. Aplicar los conocimientos teóricos en la actividad práctica.

CG4. Desarrollar conocimientos de informática aplicada y de sistemas digitales.

CG6. Desarrollar la creatividad, la innovación y la competitividad

Específicas

CE9. Concebir, planificar y ejecutar proyectos en el ámbito de los medios de comunicación en todo tipo de soportes.

CE11. Diseñar los aspectos formales y estéticos en los medios escritos, audiovisuales, multimedia e interactivos.

CE12. Dominar las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir contenidos en todo tipo de soportes.

Transversales

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación.

CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendeduría y de los entornos profesionales.

Contenidos fundamentales de la asignatura

Módulo introductorio:

La dimensión comunicativa del diseño gráfico

Módulo 'Introducción al lenguaje visual':

Elementos básicos: el punto, la línea y el contorno

Elementos de configuración: el color

Elementos de configuración: la textura, la escala y la proporción, la dimensión y el movimiento

Elementos de configuración: el formato, el equilibrio, la jerarquía, el ritmo y la unidad (Gestalt)

Módulo 'Introducción a la tipografía':

Nomenclatura, familias, directorios y gestión

Módulo 'Sistemas de impresión'

Módulo 'Diseño corporativo':

Elementos, aplicaciones de marca y guías de estilo.

Módulo 'Composición: diseño publicitario':

Retórica visual, principios estructurales y diseño reticular

Módulo 'Composición: diseño editorial':

Elementos de trabajo reticular y composición tipográfica

Módulo 'Diseño gráfico de interfaces':

Planificación y diseño de UI

Introducción a la gestión de webs con CMS

Módulo 'Edición y composición digital':

Bits vs. vectores, formatos y archivos

Práctica con Illustrator: trazo, contorno y color

Práctica con Illustrator: efectos y galerías

Práctica con Illustrator: tipografía

Práctica con InDesign: principios básicos

Práctica con InDesign: páginas maestras y estilos

Práctica con InDesign: exportación y preimpresión

Ejes metodológicos de la asignatura

Metodológicamente, la asignatura se basa en:

- Clases magistrales. Exposición de los contenidos de la asignatura de forma oral por parte del professor
- Trabajo en grupo: actividad de aprendizaje que se tiene que hacer mediante la colaboración entre los miembros de un grupo
- Aprendizaje basado en problemas
- Elaboración de proyectos. metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto
- Estudio de casos. método utilizado para estudiar un individuo, una institución, un problema, etc. de manera contextual y detallada
- Simulación: actividad en que, ante un caso o un problema, cada estudiante o cada grupo tiene asignado un rol o papel según la cual tiene que intervenir en el desarrollo de la situación
- Prácticas: permiten aplicar y configurar, a nivel práctico, la teoría de un ámbito de conocimiento en un contexto concreto.

Actividad	Descripción	Objetivos	HP	HNP
Clase Magistral (M)	Clases Magistrales	O1,O2	28	
Prácticas (P)	Actividades realizadas en el aula y trabajo autónomo	O3, O4, O5	32	40
Trabajos (T)	Proyectos y trabajo autónomo	O3, O4, O5		50
Evaluación (AV)	Examen y memoria del proyecto	O1, O2, O3, O4,O5	2	

Plan de desarrollo de la asignatura

Sesión	Contenidos
1	Presentación de la asignatura
	Módulo introductorio: La dimensión comunicativa del diseño gráfico
	Módulo 'Introducción al lenguaje visual' 1/3: Elementos básicos: el punto, la línea y el contorno Elementos de configuración: el color
	Módulo 'Edición y composición digital' 1/7: Bits vs. vectores, formatos y archivos
2	Módulo 'Introducción al lenguaje visual' 2/3: Elementos de configuración: la textura, la escala y la proporción, la dimensión y el movimiento
	Módulo 'Edición y composición digital' 2/7: Práctica con Illustrator 1/3: trazo, contorno y color
3	Módulo 'Introducción al lenguaje visual' 3/3: Elementos de configuración: el formato, el equilibrio, la jerarquía, el ritmo y la unidad (Gestalt)
	Módulo 'Edición y composición digital' 3/7: Práctica con Illustrator 2/3: efectos y galerías
4	Módulo 'Introducción a la tipografía' Nomenclatura, familias, directorios i gestión
	Módulo 'Sistemas de impresión'
	Módulo 'Edición y composición digital ' 4/7: Práctica con Illustrator 3/3: tipografía

5	Módulo 'Diseño corporativo' Elementos, aplicaciones de marca y guías de estilo.
	Sesión de trabajo guiada. Proyecto
6	Módulo 'Composición: diseño publicitario' Retórica visual, principios estructurales y diseño reticular
	Módulo 'Edición y composición digital' 5/7: Práctica con InDesign 1/3: principios básicos
7	Módulo 'Composición: diseño editorial' Elementos de trabajo reticular y composición tipográfica
	Módulo 'Edición y composición digital' 6/7: Práctica con InDesign 2/3: páginas maestras y estilos
8	Conferencia: 'Los motion-graphics como recurso comunicativo'
	Módulo 'Edición y composición digital' 7/7: Práctica con InDesign 3/3: exportación y preimpresión
	Sesión de trabajo guiada. Proyecto
9	Módulo 'Diseño gráfico de interfaces' 1/3: Planificación y diseño de UI
	Sesión de trabajo guiada. Proyecto
10	Módulo 'Diseño gráfico de interfaces' 2/3: Introducción a la gestión de webs con CMS 1/2
11	Módulo 'Diseño gráfico de interfaces' 3/3: Introducción a la gestión de webs con CMS 2/2
12	Sesión de trabajo guiada. Proyecto
13	Presentación y defensa de proyectos
14	Presentación y defensa de proyectos
15	Entrega de memoria de proyecto

Sistema de evaluación

La asignatura contempla dos modalidades de seguimiento: presencial y evaluación alternativa. Salvo excepciones (de tipo personal o laboral), estas dos modalidades son excluyentes entre sí, hay que optar por una de las dos al iniciar el curso. Los estudiantes que combinen sus estudios con un trabajo a tiempo completo tienen derecho a pedir evaluación alternativa en un plazo de 5 días desde el comienzo del semestre. Para más información, puede

enviar un correo electrónico a academic@lletres.udl.cat o dirigirse a la Secretaría de la Facultad de Letras.

La nota final de la asignatura será el resultado de media ponderada de los siguientes bloques:

Seguimiento presencial:

Asistencia a clase y participación activa (As) - O1, O2, O3, O4, O5 - 20%

Informe (In) / Trabajos (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 65%*

Evaluación (Presentación y prueba escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

Seguimiento no-presencial:

Informe (In) / Trabajos (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 85%*

Evaluación (Presentación y prueba escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

O: Objetivo. %: porcentaje en la nota final

*Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las actividades de aprendizaje propuestas con los Trabajos (T).

En caso de plagio, se aplicará lo que establece en la 'Normativa de la evaluación y la calificación de la docencia en los grados y másteres a la UdL'.

Bibliografía y recursos de información

- Balius, Andreu. *Type at work; usos de la tipografía en el diseño editorial*. Bcn: Index book, 2003.
- Dondis, Donis. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1997.
- Freeman, Heather *The Moving Image Workshop*. Fairchild Books, 2015.
- Gordon, Bob. *Manual de diseño gráfico digital*. Ed. GG. 2007.
- Lockwood, Tom. (editor) *Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York, Allworth Press, 2009.
- Lupton, Ellen. (ed.) *Tipografía en pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014
- Lupton, Ellen *Graphic design the new basics*. Princeton Architectural Press, 2008.
- Martí i Font, Josep M. *Introducció a la Metodologia del Disseny*. Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1999.
- Martín, José Luis i Mas, Montse. *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*. València, Campgràfic Editors, 2003.
- McKay, Everett. *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication*. Ed. Morgan Kaufmann
- Mullet, Kevin. *Designing Visual Interfaces: Communication Oriented Techniques*. SunSoft Press, 1995.
- Reiss, Eric. *Usable Usability: Simple Steps for Making Stuff Better*. Ed. Wiley, 2012.
- Rom, Josep. *Els fonaments del Disseny Gràfic*. Barcelona, Trípod, 2002.
- Scott, Bill i Neil, Theresa. *Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions*. O'Reilly Media, Inc., 2009.
- Shaw, Austin. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press, 2015.
- VVAA. *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Barcelona, Index Books, 2010.
- Wigam, Mark. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2007.